Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING®

Might and Magic® VII

FOR BLOOD AND HONOR™

3DO™

Spieler Handbuch

Inhalt

Willkommen zu Might and Magic 7

Might and Magic VII ist ein Computer-Rollenspiel, das Sie in das Land Erathia entführen wird, in eine mystische Welt mächtiger Magie und sagenhafter Abenteuer.

In Ihrer Hand liegt das Schicksal einer Gruppe von vier Helden, gepanzerten Kämpfern, wagemutigen Dieben, begabten Bogenschützen und Hütern geheimnisvoller Zauberei, die unter Ihrer Führung das Land, das Meer und unterirdische Gewölbe auf der Suche nach Ruhm und Schätzen erforscht. Ihre Charaktere beginnen ihre Reise nur mit den grundlegendsten Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen. Mit der Zeit jedoch erlangen sie persönliche Fähigkeiten, magische Artefakte, tödliche Waffen und mächtige Zauberkraft, also alles, was sie brauchen, um die kommenden Herausforderungen zu bestehen und um eines Tages zu echten Helden zu werden.

Die Dokumentation

Dieses Handbuch erklärt Ihnen die Bedienung des Spiels und enthält eine Einführung in die Spielwelt.

Der Abenteuerführer bietet zusätzliche Informationen über Computer-Rollenspiele in der Might and Magic Welt sowie eine Zusammenstellung aller Erklärungen und Daten, die Ihnen auf Ihrer gefahrvollen Reise durch Erathia nützlich sein können.

Im Spiel selbst werden die meisten Objekte und Interfacedetails erklärt, sobald Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Ein Rechtsklick auf einen Punkt in einer Liste oder auf Objekte im Inventory zeigt in der Regel nützliche Informationen an.

Eintrag 1
11. Juni 1165

Endlich frei! Niemals werde ich es mehr als gegeben ansehen, die Gliedmaßen bewegen und atmen zu können. Aber welche Luft atme ich? Durch welches Land fliehe ich? Es ist mein Enroth, sicher, aber so viel hat sich in den letzten zehn Jahren verändert, seit ich der Kleiderständer meines Bruders war - von Tanir, seinem Haus- und Hofzauberer zu einer leblosen Statue versteinert worden. Hätte es diese dämlichen „Abenteurer" nicht gegeben, wäre ich noch immer da. Tanir! Ich verspreche, ich werde ihm diese Beleidigung eines Tages heimzahlen. Und das wird eine Genugtuung sein.

Ich habe dieses Tagebuch begonnen, um mir dabei zu helfen, den Sinn der chaotischen Ereignisse verstehen zu können. Ich bin ein gejagter Mann, aber ich habe im abgelegenen Gut meines Kollegen der nekromantischen Künste, Nimbus, Zuflucht gefunden. Seine Lehrlinge erzählen mir, daß ihr Meister in Richtung Erathia in See gestochen sei. Ich wünschte, er wäre nicht weise genug gewesen, sie mit so wenig Wissen zurückzulassen - alles was ich mir zusammenreimen kann ist, daß die Totenbeschwörer-Gilde etwas gewagtes mit Erathia vor hat. Vielleicht sollte ich mich ihnen anschließen?

Sowohl mein gehaßter Bruder, Roland Ironfist, als auch seine widerliche Königin Catherine sind abwesend. Roland ist nach allem, was man so hört, von Dämonen besessen. Catherine hat sich vor fünf Monaten auf den Weg nach Erathia gemacht, um dem Begräbnis ihres Vaters beizuwohnen. Seitdem hat man nichts mehr von ihr gehört.

Ihre Göre Nicolai sitzt auf dem Thron, und der Rüpel von Wilbur Humphrey steht als Regent an seiner Seite. Oh, wenn ich nur in einer günstigen Position wäre, um einen Vorteil aus der Situation hier in Enroth zu ziehen! Es ist wie eine Witwenbeere, die reif zum Pflücken ist.

Aber zuerst muß ich den Neuaufbau beginnen. Ohne eine Nation ist es, als stände ich am Anfang aller Dinge. Wo sind meine Gildenmitglieder? Ich kann sie weder auf mystischem noch auf anderem Wege erreichen. Wenn ich sie doch nur für meine Sache gewinnen könnte! Die Lehrlinge nützen mir nichts - Sie sind damit zufrieden, ihre oberflächlichen „Übungen" durchzuführen. Amateure! Wie unglaublich stolz sie doch auf ihre zombifizierten Ratten und Mäuse sind! Pah, diese unnützen Dinger fallen doch nach wenigen Stunden auseinander. Erbärmlich.

Ich muß wirklich ein ernstes Wort mit ihrem Meister reden. Sicher, er vernachlässigt seine Rolle als Lehrer, wenn seine Studenten sich so kläglich anstellen und doch nur auf mich warten!

Am nächsten Tag beobachtete ich einen von ihnen, wie er an einem einfachen Zauberritual herumstümperte. Einer seiner sogenannten „fortgeschrittenen" Eingeweihten. Ich konnte es nicht glauben. Ich bin zu dem traurigen Schluß gezwungen, daß entweder der Student oder der Meister völlig inkompetent war. Ich hoffe für Nimbus, daß er eine ungewöhnliche Pechsträhne hatte, geeignete Lehrlinge zu finden.

Eintrag 37
23. Oktober 1166

Ich befinde mich an Bord eines schnellen und robusten Schiffes auf der Reise nach Erathia. Wie seltsam sind doch die Ereignisse, die mich dazu zwingen, mein Heimatland zu verlassen!

Nimbus ist in Begleitung einer kleinen Gruppe von Totenbeschwörern - offensichtlich alle Mitglieder irgendeiner Macht, die in Enroth zurückgeblieben ist - zu seinem Besitz zurückgekehrt. Er versammelte sie um sich, um sich auf den Weg nach Deyja in Enroth zu machen, so daß sie dem Lich-König dienen

könnten, Nicolas Greifenherz. Ja, dieser Greifenherz! Catherines Vater. Die erathianische Gilde hat ein gewagtes und vielleicht übermütiges Machtspiel begonnen. Der Führer der Gilde und König von Deyja, Deathknell, versuchte den Thron Erathias an sich zu reißen, indem er ein Attentat auf Greifenherz verübte und ihn dann als Lich wiederbelebte, um in seinen Dienst zu treten. Nun, er kam bis zur Wiederbelebung, aber die Bindung an ihn gelang nicht. Stattdessen tötete der Lich Deathknell. Nun haben Erathia und Deyja einen neuen König, und die Gilde hat einen neuen Führer.
Nun hat Greifenherz die Totenbeschwörer-Gilde zu Hilfe gerufen, und ich und die Totenbeschwörer von Enroth folgen dem Ruf. Er kämpft gegen seine Tochter, Catherine. Das ist ein Unterfangen, dem ich mich in der Tat anschließen kann!

Übrigens ist diese kleine Mission jetzt meine Mission. Ich übernahm sie von Nimbus durch den „Kampf der Herrschaft" in der Gilde. Selbstverständlich habe ich gewonnen. Ich war von meinem Erfolg nicht überrascht, sondern eher von der Leichtigkeit, mit der er gelang.

Im Ernst, wenn Nimbus' Kräfte ein Maßstab für die nekromantischen Künste dieser Tage gewesen sein sollten, hat die Gilde eindeutig viel ihres Wesens seit meinem Erscheinen verloren. Was wir brauchen ist ein systematisches Forschungsprogramm.

Ein Programm, das die Energie der Vergangenheit in uns wiederaufleben läßt. Es ist kaum zu glauben, daß dieses dieselbe Gilde wie die von Henden'lal oder Neberneith ist! Diese Lichtgestalten hätten die Dinge niemals so weit kommen lassen, wie sie es jetzt sind. Vielleicht ist es mein Schicksal, den früheren Ruhm unserer Macht wiederkehren zu lassen!

Eintrag 143
5. August 1167

Rückschläge über Rückschläge über Rückschläge. Diesen Weg nehmen die Geschicke der Könige und Möchtegern-Könige dieser Tage. Oder so sieht es zumindest aus.

In ihrer Siegesansprache, so wurde es mir berichtet, denn ich war sicherheitshalber nicht in der Nähe, soll Catherine viel Aufhebens um die Stabilität gemacht haben. Es ist wahr, daß „die düsteren und bösen Mächte, die ihrem Vater Unrecht getan hätten", besiegt worden seien UND daß ihr Vater „nun die natürliche Ruhe gefunden hat, die er verdient" UND daß „die Leute in Erathia nun sicher ihre Schwerter niederlegen können, mit dem Wissen, daß der Friede anstelle des Terrors regiert." Ach, soll sie das alles glauben, wenn sie will. Sollen die Bürger es doch auch glauben. Das kann meiner Sache nur zuträglich sein.

So wie der Lich Greifenherz Deathknell ersetzt hat, so habe ich ihn ersetzt. Mit Catherine steht mir ein verschlagenerer Gegner gegenüber. Was meine Vorgänger wie einen Knüppel benutzt haben, werde ich wie eine Nähnadel einsetzen. Die Totenbeschwörer-Gilde wird unter meiner Führung in ein goldenes Alter des Fortschritts eintreten. Sogar in diesem Augenblick bringt unser neues Forschungslabor neues Wissen hervor. Und da Wissen Macht ist, so wird unsere - und meine Macht - wachsen.

Aber alle Pläne müssen irgendwann in die Tat umgesetzt werden, sonst bleiben sie ein Hirngespinst. Vielleicht gedeiht meine Saat der Unzufriedenheit in diesen fruchtbaren „zerstrittenen Ländern". Die Zeit wird es zeigen, und mein Bruder und seine Frau werden die Opfer sein! Das schwöre ich!

Archibald Ironfist
Gildenmeister der Totenbeschwörer
Rechtmäßiger König Enroths

Das Spielstartmenü

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu", wenn Sie ein Spiel ganz von vorne starten möchten. Es erscheint der Bildschirm „Gruppe erstellen", in dem bereits eine Gruppe aus vier Charakteren angezeigt wird. Wenn Sie mit diesen Charakteren beginnen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche „OK".

Sie können aber auch die Charaktere an Ihre eigenen Wünsche anpassen und dann erst auf „OK" klikken, um das Spiel zu beginnen.

Laden

Wenn Sie bereits vorher abgespeicherte Spielstände haben, können Sie zu diesen zurückkehren, indem Sie auf die Schaltfläche „Laden" klikken. Es erscheint der entsprechende Dialog.

Das Klicken auf einen der Namen in der Liste der Spielstände zeigt ein verkleinertes Bild aus dem Abenteuer-Bildschirm, das im Moment des Abspeicherns aufgenommen wurde. Unter diesem Bild sehen Sie die Uhrzeit und das Datum.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Laden", um den angewählten Spielstand zu laden, oder klicken Sie auf „Abbrechen", um in das Spielstartmenü zurückzukehren.

Credits

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der Leute anzeigen zu lassen, die dafür verantwortlich sind, daß Sie Might and Magic VII in den Händen halten können.

Ende

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Programm zu verlassen.

Erstellen einer Gruppe

Im Spiel steuern Sie die Aktionen einer Gruppe, die aus vier Charakteren besteht. Jeder Charakter ist eine Person mit ihren eigenen Stärken, Schwächen, Begabungen und Fähigkeiten. Sie können das Spiel mit der vorgegebenen Charakter-Gruppe spielen, aber Sie können auch eine selbstdefinierte Gruppe erstellen, was im gleichnamigen Bildschirm erfolgt. Sollten Sie versehentlich in diesen Bildschirm geraten sein, drücken Sie die „Escape"-Taste, um in das Spielstartmenü zurückzukehren.

Wenn Sie Ihre Gruppe an Ihre Wünsche anpassen, gehen Sie jeden Charakter nacheinander durch. Wählen Sie den aktuellen Charakter aus, indem Sie auf die Spalte klicken, die sein Porträt und die Werte enthält. Der Rahmen des Charakterporträts wird dann hervorgehoben. Sie können dann das Aussehen, die Rasse, die Klasse und den Namen des Charakters auswählen. Außerdem können Sie jedem Charakter seine Anfangsfähigkeiten zuordnen und die Attribute verändern, indem Sie einen Pool von Bonuspunkten verteilen.

Bildschirm „Gruppe erstellen"

1 Porträtauswahl
2 Stimmauswahl
3 Portrait
4 Rasse
5 Klasse
6 Name
7 Attribute
8 ausgewähltes Attribut
9 Fähigkeiten
10 verfügbare Fähigkeiten
11 Bonuspunkte
12 Klassenauswahl
13 Löschknopf

Grundlegendes

WECHSELN DES CHARAKTERPORTRÄTS

Klicken Sie auf die Pfeile der Porträtauswahl, um die verfügbaren Charakterporträts durchzugehen: Das Geschlecht und die Rasse (Mensch, Elf, Goblin oder Zwerg) wird durch die Wahl des Porträts festgelegt.

WECHSELN DER CHARAKTERSTIMME

Klicken Sie auf die Pfeile der Stimmenauswahl, um die zur Verfügung stehenden Charakterstimmen anzuhören.

AUSWÄHLEN DER CHARAKTERKLASSE

Sie können die aktuell ausgewählte Heldenklasse ändern, indem Sie auf den Namen einer neuen Klasse in der Klassenliste klicken.

ÄNDERN EINES CHARAKTERNAMENS

Klicken Sie auf einen Namen, um ihn zu löschen. Ein Textcursor erscheint in der Namenbox. Geben Sie nun einen neuen Namen ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um den eingegebenen Namen zu bestätigen.

VERLEIHEN VON FÄHIGKEITEN

Ein Charakter hat vier Anfangsfähigkeiten. Zwei davon werden dadurch festgelegt, zu welcher Klasse der Charakter gehört. Die anderen Fähigkeiten müssen Sie selbst festlegen. Um diese zusätzlichen Fähigkeiten festzulegen, klicken Sie auf den entsprechenden Namen in der Fähigkeitenliste. Es hängt von der Charakterklasse ab, welche Fähigkeiten Ihnen zur Verfügung stehen. Sollten Sie einem Charakter eine andere Fähigkeit zuordnen wollen, als die, die Sie ihm bereits zugeordnet haben, entfernen Sie die unerwünschte Fähigkeit, indem Sie auf ihren Namen in der Fähigkeitenliste des Charakters klicken.

ANPASSEN DER ATTRIBUTE

Sie verfügen über einen Pool von fünfzig Bonuspunkten, die benutzt werden können, um die Attribute eines Charakters anzupassen. Klicken Sie auf ein bestimmtes Attribut, um es auszuwählen, und verändern Sie seinen Wert, indem Sie auf die Tasten „+“ oder „-“ klicken, die sich neben der Bounuspunktanzeige befinden.

FERTIG

Wenn Sie mit der Gruppe zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „OK“, um das Spiel zu starten. Sie müssen vorher allen Charakteren Fähigkeiten zugeordnet und alle Bonuspunkte verteilt haben.

Charaktere und Attribute

Bevor Sie das Spiel starten, haben Sie die Möglichkeit, Ihre eigene Gruppe zu erstellen oder zu modifizieren. Jeder Charakter hat seine eigene Rasse, Klasse, sowie eigene Attribute und Fähigkeiten. Ihre Bedeutungen und Auswirkungen werden hier beschrieben.

Rassen

Jeder Charakter gehört einer der vier folgenden Rassen an:

MENSCHEN
Menschen werden zwar nie die Stärksten, Schnellsten oder Schlauesten der vier Rassen sein, haben dafür aber auch keine herausragenden Schwächen. Ihr unbändiger Drang zu entdekken und zu besiedeln hat dazu geführt, daß sich ihre Siedlungen weit über das Land ausgedehnt haben, sehr zum Verdruß der anderen Rassen.

ELFEN
Die Kultur der Elfen entwickelte sich durch Verfeinerung der ästhetischen Werte. Obwohl sie körperlich nicht sehr stark sind, verfügen sie über eine hohe Intelligenz und sehr gute Hand/Auge-Koordination. Elfen leben normalerweise in ihren eigenen Ansiedlungen in Harmonie mit den sie umgebenden Wäldern.

ZWERGE
Die Zwerge bevorzugen bergige Regionen für ihre Siedlungen. Ihre seit Generationen andauernden Bemühungen, ihre Bergbau- und Steinbearbeitungsfähigkeiten zu perfektionieren, haben so manchem Zwerg erstaunliche Kraft und Ausdauer beschert. Zwerge haben nicht allzu gute Augen und sind recht langsam.

GOBLINS
Goblins sind eine recht neue Erscheinung in Erathia, haben sich aber schnell festgesetzt und bevölkern vor allem weite Gebiete des Hinterlandes. Sie sind eine kriegerische Rasse, schnell und stark, haben aber wenig Zeit auf die Entwicklung ihres geistigen Potentials verwendet, geschweige denn auf gesellschaftliche Aspekte. Mit anderen Worten: sie neigen dazu, andere Leute etwas unsachgemäß zu behandeln.

Magieresistenz

Wenn ein Charakter mit Magie angegriffen wird, können die Auswirkungen gemildert oder gar ganz vermieden werden.

Je höher die Resistenz des Charakters gegen die entsprechende Magieform ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, ihren Auswirkungen zu entgehen: Menschen beginnen mit einem Resistenzwert gegen Seelen- und Körpermagie von 5, Elfen mit einer Resistenz von 10 gegen Geistesmagie, Goblins haben eine Resistenz von 5 gegen Feuer- und Luftmagie und Zwerge schließlich haben eine Resistenz gegen Erd- und Wassermagie von 5.

Klassen

Jeder Charakter Ihrer Gruppe hat seine Berufung, seine Klasse. Sie können aus neun verschiedenen Klassen wählen.

RITTER

Ritter sind hervorragende Kämpfer. Sie zeichnen sich vor allem durch gekonnten Umgang mit Waffen aus, insbesondere mit Schwert und Speer, und sie können jegliche Art von Panzerung benutzen. Sie können zwar keine Zaubersprüche, dafür aber ein weites Feld anderer kriegerischer und für den Abenteurer überlebenswichtige Fähigkeiten erlernen.

ZAUBERER

Zauberer bedienen sich der elementaren Kräfte von Feuer, Erde, Luft und Wasser, die ihnen ein ansehnliches Arsenal an Angriffsmöglichkeiten bieten. Da sie wenig mit militärischen Gepflogenheiten vertraut sind, ist ihre Ausdauer oft niedriger als die anderer Charaktere. Sie können nur mit Stäben, Dolchen und Bögen umgehen, sowie nur Lederrüstung tragen.

DIEBE

Diebe zeichnen sich durch Gassentalente wie stehlen, aufspüren und beseitigen von Fallen aus. Obwohl sie keine wirklichen Kämpfer sind, können sie schon in einem Gefecht auf sich selber achten, da sie ein recht umfangreiches Feld an Waffen und Rüstungen benutzen können. Wenn sie erfahrener sind, haben sie die Möglichkeit die Grundzüge der Elementarmagie zu beherrschen.

MÖNCHE

Mönche lernen die Kunst des unbewaffneten Kampfes und der Selbstentwicklung. Sie können mächtige Schläge mit den Fäusten austeilen und sehr erfolgreich Angriffen ausweichen. In höheren Erfahrungsstufen können sie die Grundlagen der Geistes-, Seelen- und Körpermagie erlernen.

PALADINE

Paladine sind Kämpfer im Dienste einer heiligen Ordnung. Sie verbinden die Fähigkeiten der Krieger und die der heiligen Männer. Sie können alle Waffen und Rüstungen benutzen und gleichzeitig die Zaubersprüche von Geistes-, Seelen- und Körpermagie anwenden. In hohen Erfahrungsstufen, können sie auch Licht- und Schattenmagie anwenden.

SCHÜTZEN

Schützen bevorzugen Fernwaffen wie Bogen und Armbrust. Im Nahkampf bevorzugen sie den zweihändigen Speer, obwohl sie auch andere Waffen benutzen könnten. Der Speer ist jedoch eine gute Wahl, da ein Schütze keinen Schild zu führen versteht. Auch sind ihnen Rüstungen, die schwerer als der Kettenpanzer sind, zu sperrig. Sie können die Elementarmagie nutzen, in höheren Erfahrungsstufen auch die Magie von Licht und Schatten.

RANGER

Ranger sind einzelgängerische Waldmenschen, die beinahe alles selbst bewerkstelligen können. Sie können bis auf den Streitkolben jede Waffe

verwenden und, bis auf den Plattenpanzer, jede Rüstung benutzen. Auch können sie alle Magierichtungen bis auf Licht- und Schattenmagie erlernen.

DRUIDEN

Druiden sind Priester der natürlichen Ordnung, die ihr Leben dem Studium der Magiekunst gewidmet haben. Sie können alle Magierichtungen außer Licht- und Schattenmagie erlernen. Wie die Zauberer sind sie eher schwächlich, allerdings verstehen sie es, anders als die Zauberer, mit Streitkolben und Schild umzugehen.

KLERIKER

Die Kleriker studieren die Magie des Selbst, sowie Geistes-, Seelen- und Körpermagie. Sie verfügen über kriegerische Fähigkeiten, können aber nur Stäbe, Bögen und Streitkolben verwenden. Sie können Lederrüstungen, Kettenpanzer und Schilde tragen.

Treffer- & Zauberpunkte

	Startwerte		Trefferpunkte/Stufe			Zauberpunkte/Stufe		
Klasse	*Treffer punkte*	*Zauber-punkte*	*Grund-rang*	*1. Beför-derung*	*2. Beför-derung*	*Grund-rang*	*1. Beför-derung*	*2. Beför-derung*
Ritter	40	0	5	7	9	0	0	0
Dieb	35	0	4	6	8	0	1	1
Mönch	35	0	5	6	8	0	1	1
Paladin	30	5	4	5	6	1	2	3
Schütze	30	5	3	4	6	1	2	3
Ranger	30	0	4	5	6	0	2	3
Kleriker	25	10	2	3	4	3	4	5
Druide	20	10	2	3	4	3	4	5
Zauberer	20	15	2	3	3	3	4	6

Zauberpunkte und Trefferpunkte

Die Klasse eines Charakters beeinflußt die Anzahl seiner Zauber- und Trefferpunkte zu Beginn des Spiels und wieviele sie bei jedem Stufenanstieg hinzu bekommen. Der Rang innerhalb einer Klasse kann ebenso Einfluß auf die Anzahl haben, wie in der Tabelle oben verdeutlicht wird. Die Anfangswerte schwanken, je nachdem, wie viele Bonuspunkte auf die Attribute Ausdauer, Intellekt, und Charisma des jeweiligen Charakters verteilt werden.

Attribute

Jeder Charakter verfügt über numerische Werte, die beschreiben, wie stark, schnell, clever, charismatisch und vom Glück begünstigt sie sind.

STÄRKE

Stärke beschreibt die pure Muskelkraft eines Charakters. Sie kommt im Spiel am häufigsten während eines Kampfes zum Zuge, speziell bei der Festlegung des verursachten Schadens. Folglich ist sie ein wichtiges Attribut für Krieger.

AUSDAUER

Die Ausdauer eines Charakters gibt an, wie zäh er körperlich ist. Dies spielt insbesondere bei der Frage, wieviel Schaden ein Charakter einstecken kann, eine entscheidende Rolle. Obwohl dies für alle Charaktere wichtig ist, ist hohe Ausdauer ein Markenzeichen der Kämpfer.

INTELLEKT

Dieses Attribut gibt die Fähigkeit wieder, komplizierte Sachverhalte zu ergründen und zu verstehen. Der Intellekt beeinflußt die Anzahl der Zau-

berpunkte (ein Maß für magische Energie) von Zauberern, Schützen, Rangern, Dieben und Druiden.

CHARISMA
Das Charisma gibt den Charme eines Charakters und seine Willensstärke wieder. Es beeinflußt die Anzahl der Zauberpunkte von Klerikern, Paladinen, Rangern, Mönchen und Druiden.

GESCHICK
Geschick ist ein Maß für die Hand-/Auge-Koordination und beeinflußt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Charakter im Kampf sein Ziel trifft. Das ist wichtig für Kämpfer und Schützen, insbesondere für die Verwendung eines Bogens.

REAKTION
Die Reaktion eines Charakters legt fest, wie schnell er Handlungen vornehmen kann, also wie schnell er einen Zauber auszusprechen oder seine Waffe zu schwingen vermag.

GLÜCK
Glück ist ein sehr subtiler Faktor, der mit vielen Dingen verknüpft ist. Der deutlichste Effekt von Glück tritt bei der Bestimmung des erlittenen Schadens durch Fallen in Erscheinung und wie resistent ein Charakter gegen magische Attacken ist.

Die Attribute

MENSCH

Attribut	*Min*	*Start*	*Max*
Stärke	9	11	25
Ausdauer	7	9	25
Intellekt	9	11	25
Charisma	9	11	25
Geschick	9	11	25
Reaktion	9	11	25
Glück	7	9	25

GOBLIN

Attribut	*Min*	*Start*	*Max*
Stärke[2]	12	14	30
Ausdauer	9	11	25
Intellekt[1]	5	7	15
Charisma[1]	5	7	15
Geschick	9	11	25
Reaktion[2]	12	14	30
Glück	7	9	20

ELF

Attribut	*Min*	*Start*	*Max*
Stärke[1]	5	7	15
Ausdauer[1]	5	7	15
Intellekt[2]	12	14	30
Charisma	9	11	25
Geschick[2]	12	14	30
Reaktion	9	11	25
Glück	7	9	20

ZWERG

Attribut	*Min*	*Start*	*Max*
Stärke[2]	12	14	30
Ausdauer[2]	12	14	30
Intellekt	9	11	25
Charisma	9	11	25
Geschick[1]	5	7	15
Reaktion[1]	5	7	15
Glück	7	9	20

Bei einigen Attributen müssen Sie 2 Bonuspunkte einsetzen, um den Wert um einen Punkt zu erhöhen (1), einige andere können pro eingesetztem Bonuspunkt um 2 Punkte angehoben werden (2).

Fähigkeiten

Um Waffen zu benutzen, Rüstungen zu tragen, Zauberformeln zu sprechen oder andere spezielle Handlungen vorzunehmen, benötigt der Charakter die erforderliche Fähigkeit. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit vier Fähigkeiten und kann später neue von Händlern und Gilden in ganz Erathia erlernen.

Im weiteren Verlauf des Spieles werden Sie auf Lehrmeister treffen, die die Charaktere unterweisen können. Lernt ein Charakter eine Fähigkeit, ist diese auf dem „Grundrang. Die Lehrmeister können solche Fähigkeiten weiter zu „Experten-“, „Meister-“ und „Großmeisterrängen“ steigern. Fähigkeiten höherer Stufen geben den Charakteren besondere Vorzüge bei ihrem Gebrauch.

Jede Fähigkeit hat eine numerische Stufe, wobei die Stufe der Fähigkeit „1“ beträgt, wenn der Charakter sie neu erlernt. Sie können die Fähigkeiten Ihrer Charaktere erhöhen, indem Sie Fähigkeitspunkte aufwenden, die der Charakter durch einen Stufenanstieg erhalten hat.

Die Kosten für die Steigerung einer Fähigkeit entsprechen der (Fähigkeiten-) Stufe, die Sie erreichen wollen. Beispielsweise muß ein Charakter mit der Fähigkeit „Bogen 3“ insgesamt 4 Fähigkeitspunkte aufwenden, um die sich auf die Fähigkeit „Bogen 4“ zu verbessern.

Einfluß der Klasse

Die Klasse eines Charakters beeinflußt, welche Fähigkeiten und bis zu welchem Niveau der Beherrschung er diese erlernen kann. Wenn Charaktere einen höheren Rang in ihrer Klasse erreichen (siehe „Beförderung“), kann es sein, daß sie höhere Niveaus einiger ihrer Fähigkeiten erlernen können.

Waffenfähigkeiten

Um eine Waffe einer speziellen Waffengattung führen zu können, bedarf es der entsprechenden Fähigkeit.

AXT

Äxte sind langsam, verursachen dafür aber erheblichen Schaden.

Grundrang
Die Fähigkeitsstufe wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Sie benötigen weniger Zeit bis zum nächsten Schlag.

Meister
Meister mit der Axt verursachen mehr Schaden.

Großmeister
Sie haben eine Chance, die Rüstungsklasse ihrer Gegner zu halbieren.

BOGEN

Die Fähigkeit „Bogen" gilt sowohl für Bögen als auch für Armbrüste.

Grundrang
Die „normale" Bogenstufe wird zum „Fernangriffsbonus" des Charakters addiert.

Experte
Experten können schneller nachladen und schießen.

Meister
Meister haben 2 Schuß pro Runde.

Großmeister
Großmeister schließlich addieren ihre „Bogen" Fähigkeitsstufe auf den Schaden.

DOLCH

Dolche verursachen nicht gerade viel Schaden, aber sie haben eine sehr kurze Erholungsrate.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zum Angriffswert addiert.

Experte
Auf der Expertenstufe kann ein Dolchbenutzer diesen in die linke Hand nehmen und in der rechten eine zusätzliche Waffe führen.

Meister
Meister haben eine ihrer Fähigkeitsstufe entsprechende, prozentuale Chance, den dreifachen Schaden zu verursachen.

Großmeister
Großmeister verursachen +1 Schadenspunkt pro Fähigkeitsstufe

STREITKOLBEN

Streitkolben erlauben es dem Charakter, derben Schaden zu verursachen.

Grundstufe
Die Fähigkeitsstufe wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Experten zählen ihre Fähigkeitsstufe bei einem erfolgreichen Schlag dem Schaden hinzu.

Meister
Meister haben eine ihrem Fähigkeitswert entsprechende Chance, ihre Gegner mit einem betäubenden Hieb kurzzeitig bewußtlos zu schlagen.

Großmeister
Großmeister haben eine ihrem Fähigkeitswert entsprechende Chance, ihre Gegner mit einem betäubenden Hieb kurzzeitig bewußtlos zu schlagen.

SPEER

Speere sind Stangenwaffen mit einer scharfen metallenen Spitze oder Klinge an ihrem Ende.

Grundrang
Speere müssen mit beiden Händen gehalten werden, und die Fähigkeitsstufe wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Der Fähigkeitswert wird zum Schaden addiert.

Meister
Ein Meister am Speer kann diesen in einer Hand halten.

Großmeister
Großmeister beherrschen die Kunst, den Speer zur Verteidigung einzusetzen. Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse addiert.

STAB

Stäbe sind stumpfe, zweihändig zu führende Stangenwaffen.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse addiert.

Meister
Meister am Stab haben eine ihrem Fähigkeitswert entsprechende prozentuale Chance, einen Gegner kurzzeitig bewußtlos zu schlagen.

Großmeister
Großmeister erlangen die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten am Stab mit denen in unbewaffnetem Kampf zu kombinieren.

SCHWERT

Die Fähigkeit „Schwert" bezieht sich auf alle langen Klingenwaffen.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Experten benötigen weniger Erholungszeit.

Meister
Schwertmeister können das Schwert mit der linken Hand führen und gleichzeitig eine zweite Waffe mit der rechten.

Großmeister
Schwertgroßmeister addieren ihren Fähigkeitswert zu ihrer Rüstungsklasse.

KAMPFKUNST
Diese Fähigkeit wird immer dann angewandt, wenn ein Charakter keine Waffe in den Händen hält.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zum Angriffsbonus addiert.

Experte
Der Fähigkeitswert wird zum Schaden addiert.

Meister
Der Einfluß des Fähigkeitswertes auf den Angriffsbonus und auf den Schaden wird verdoppelt.

Großmeister
Großmeister haben eine ihrem Fähigkeitswert entsprechende prozentuale Chance, Angriffen völlig zu entgehen.

Rüstungsfähigkeit

Um ein Rüstungsteil anlegen zu können, muß der Charakter über die entsprechende Fähigkeit verfügen. Getragene Rüstungen verlangsamen einen Charakter.

Je schwerer die Rüstung ist, desto langsamer wird der Charakter werden. Gürtel, Stiefel, Umhänge, Helme und Panzerhandschuhe benötigen keine besondere Fähigkeit.

LEDER
Die Lederrüstung ist die leichteste Panzerung und verlangsamt einen Charakter am geringsten. Natürlich schützt sie auch am wenigsten.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Experte
Die Erholungszeit von Experten ist unabhängig von dem Gewicht der Rüstung.

Meister
Meister addieren ihren doppelten Fähigkeitswert zur Rüstungsklasse

Großmeister
Großmeister addieren ihren Fähigkeitswert zu ihren Resistenzen gegen Erd-, Feuer-, Luft- und Wassermagie.

KETTEN

Kettenpanzer sind schwerer als Lederrüstungen aber leichter als der Plattenpanzer.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Experte
Die Auswirkungen des Gewichtes des Kettenpanzers auf die Erholungszeit ist halbiert.

Meister
Die Auswirkungen des Gewichtes des Kettenpanzers auf die Erholungszeit ist aufgehoben.

Großmeister
Großmeister nehmen nur noch 2/3 des normalen Schadens durch alle physischen Angriffe.

PLATTEN

Der Plattenpanzer ist die schwerste und am besten schützende Rüstung.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Experte
Experten halbieren ihre rüstungsabhängige Erholungszeit.

Meister
Meister nehmen nur halben Schaden durch physische Angriffe.

Großmeister
Großmeister benötigen keine Erholungszeit mehr.

SCHILD

Schilde wird am linken Arm getragen und können folglich nicht zusammen mit einer zweihändig zu führenden Waffe benutzt werden.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Experte
Experten haben keinen Erholungsnachteil durch einen Schild.

Meister
Meister addieren ihren doppelten Fähigkeitswert zu ihrer Rüstungsklasse.

Großmeister
Großmeister erlangen die Effekte des Zauberspruches „Schild", solange sie einen Schild tragen.

AUSWEICHEN

Die Fähigkeit „Ausweichen" wird angewandt, wenn der Charakter keinerlei Rüstung trägt.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Experte
Der doppelte Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Meister
Der dreifache Fähigkeitswert wird zur Rüstungsklasse des Charakters addiert.

Großmeister
Ein Großmeister kann seine Fähigkeit „Ausweichen" auch dann noch einsetzen, wenn er eine Lederrüstung trägt.

Andere Fähigkeiten

Unter diesem Punkt werden verschiedene Fähigkeiten zusammengefaßt, die Ihren Charakteren das (Über-)Leben leichter machen.

ALCHIMIE

Ohne die Fähigkeit „Alchimie" können Ihre Charaktere nur einfache Tränke herstellen. Diese Fähigkeit erlaubt es Ihnen, schwierigere und komplexere Tränke zu brauen. Siehe Tränke unter „Magiesystem".

WAFFENMEISTER

Diese Fähigkeit erhöht generell die Fähigkeiten eines Charakters mit all seinen Waffen.

Grundrang
Die Erholungszeit der Angriffe wird verringert.

Experte
Der Fähigkeitswert wird zum Angriffsbonus addiert.

Meister
Der Fähigkeitswert wird zum Schaden addiert.

Großmeister
Großmeister verdoppeln die vorgenannten Boni.

KONDITION

Die Fähigkeit „Kondition" erhöht die Zahl der Trefferpunte eines Charakters.

Grundrang
Der Fähigkeitswert wird direkt zum Trefferpunktemaximum addiert.

Experte
Experten verdoppeln den addierten Wert.

Meister
Meister verdreifachen den addierten Wert.

Großmeister
Großmeister verfünffachen den addierten Wert.

FALLENKUNDE

Ermöglicht es einem Charakter, Fallen zu entschärfen ohne sie auszulösen.

Grundrang
Es besteht eine geringe Chance, eine Falle zu entschärfen.

Experte
Die Chance eines Erfolges wird verdoppelt.

Meister
Die Chance eines Erfolges wird verdreifacht.

Großmeister
Großmeister haben eine 100%ige Chance, die Fallen zu entschärfen.

GEGENSTÄNDE ERKENNEN

Diese Fähigkeit räumt einem Charakter die Chance ein, entsprechend seinem Fähigkeitswert Gegenstände zu identifizieren. Um einen Versuch zu machen, führen Sie einen Rechtsklick auf den Gegenstand aus.

Grundrang
Der Grundrang ermöglicht es, einen Gegenstand überhaupt identifizieren zu können.

Experte
Experten verdoppeln die Chance der Identifizierung.

Meister
Die Erfolgschance ist verdreifacht.

Großmeister
Großmeister haben eine 100%ige Chance, einen Gegenstand zu identifizieren

MONSTERKUNDE

Wenn sich in Ihrer Gruppe ein Charakter mit dieses Fähigkeit befindet, können Sie Informationen über eine Kreatur durch einen Rechtsklick erhalten. Je höher der Fähigkeitswert, desto größer ist die Erfolgschance.

Grundrang
Erfolgreiches Erkennen offenbart die genaue Anzahl der Trefferpunkte einer Kreatur.

Experte
Gibt Informationen über die Angriffsart und den Schaden einer Kreatur.

Meister
Gibt Informationen über die Zauber, die eine Kreatur sprechen kann.

Großmeister
Offenbart die Resistenzen und deren Stärke einer Kreatur.

LERNEN

Charaktere mit der Fähigkeit „Lernen" erhalten einen prozentualen Bonus auf ihre hinzukommenden Erfahrungspunkte.

Grundrang
Der Bonus beträgt 9% + 1% pro Fähigkeitswert.

Experte
Der Bonus wird verdoppelt.

Meister
Der Bonus wird verdreifacht.

Großmeister
Der Bonus wird verfünffacht.

MEDITATION

Die Fähigkeit „Meditation" erhöht das Zauberpunktmaximum.

Grundrang
Erhöht das Zauberpunktmaximum um einen Punkt pro Fähigkeitswert.

Experte
Der Bonus wird verdoppelt.

Meister
Der Bonus wird verdreifacht.

Großmeister
Der Bonus wird verfünffacht.

FEILSCHEN

Ein Charakter mit der Fähigkeit „Feilschen" kann Einkaufs- und Verkaufspreise in Geschäften zu seinen Gunsten verändern.

Grundrang
Je höher der Fähigkeitswert, desto günstiger die Preise.

Experte
Die Auswirkungen des „Feilschens" werden verdoppelt.

Meister
Die Auswirkungen werden verdreifacht.

Großmeister
Großmeister können Gegenstände zu ihrem aktuellem Wert ein- und verkaufen.

WAHRNEHMUNG

Mit der Fähigkeit „Wahrnehmung" kann ein Charakter eine Falle entdekken, versteckte Schätze und Geheimtüren finden. Darüber hinaus verringert „Wahrnehmung" den Schaden, den ein Charakter durch eine ausgelöste Falle erleiden müßte.

Grundrang
Je höher der Fähigkeitswert, desto wahrscheinlicher treten die oben beschriebenen Auswirkungen ein.

Experte
Die Auswirkungen werden verdoppelt.

Meister
Die Auswirkungen werden verdreifacht.

Großmeister
Großmeister haben eine 100% Chance, die Boni zu erhalten.

REPARIEREN

Die Fähigkeit „Reparieren" erlaubt es einem Charakter, kaputte Gegenstände zu reparieren. Um einen Reparaturversuch zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Gegenstand im Inventory des Charakters.

Grundrang
Der Grundrang erlaubt es dem Charakter, überhaupt Reparaturversuche vorzunehmen.

Experte
Experten haben die doppelte Chance, einen Gegenstand zu reparieren.

Meister
Die Erfolgsaussichten sind verdreifacht.

Großmeister
Großmeister haben eine 100%ige Erfolgschance, Gegenstände zu reparieren.

STEHLEN

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann versuchen, Gegenstände aus Geschäften oder Gold und Gegenstände von umherlaufenden Leuten mitgehen zu lassen.

Um die Fähigkeit anzuwenden, klikken Sie bei gedrückter „Strg"-Taste auf den Gegenstand, den Sie stehlen möchten oder auf die Person, die Sie um ihren Besitz ‚erleichtern' wollen. Dabei erwischt zu werden, hat allerdings unangenehme Folgen.

Grundrang
Die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges hängt vom Fähigkeitswert ab.

Experte
Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist verdoppelt.

Meister
Die Erfolgschance ist verdreifacht.

Großmeister
Die Chance für einen Erfolg ist verfünffacht.

Magiefähigkeiten

Bevor ein Charakter einen Zauber irgendeiner Magieschule anwenden kann, muß er die entsprechende Magiefähigkeit besitzen.

Jede Ausrichtung der Magie (Feuermagie, Luftmagie, Wassermagie, Erdmagie, Seelenmagie, Geistesmagie, Körpermagie, Lichtmagie und Schattenmagie) hat ihre eigene Fähigkeit.

Die Auswirkungen der Fähigkeitswerte sowie der Ränge in den jeweiligen Fähigkeiten sind von Zauberspruch zu Zauberspruch sehr unterschiedlich, siehe „Zauber" im Abenteuerführer.

Charakter-Entwicklung

Während das Spiel fortschreitet, entwickeln sich Ihre Charaktere. Sie erhalten zusätzliche Treffer- und Zauberpunkte und werden erfolgreicher in der Anwendung ihrer Fähigkeiten durch die Stufenanstiege.

Erfahrungspunkte und Stufen

Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für besondere Herausforderungen, insbesondere für das Erlegen von Monstern und für erfolgreiches Beenden von Suchaufträgen.

Wenn Ihre Charaktere genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, sind sie in der Lage, sich in den „Übungshallen" für die nächste Stufe ausbilden zu lassen. Sie können auf dem Statusbildschirm die aktuelle Stufe und die Erfahrungspunkte einsehen. Ein Rechtsklick auf die Erfahrungsstatistik zeigt, für welche Stufe ein Charakter ausgebildet werden kann und wie viele Erfahrungspunkte ihm noch bis zur nächsten Stufe fehlen.

Ein Charakter benötigt (aktuelle Stufe x 1000) Erfahrungspunkte, um eine Stufe aufsteigen zu können. Z.B. benötigt ein Charakter der 3. Stufe 3000 Erfahrungspunkte bis zur 4. Stufe. Ein Charakter, der weiterbildungsfähig ist, kann dies in einer der Übungshallen tun, die in allen Städten zu finden sind.

Die meisten haben allerdings eine Grenze, bis zu der sie die Charaktere ausbilden können.

Wenn Charaktere eine Stufe aufsteigen, erhöhen sich ihre maximalen Treffer- und Zauberpunkte. Wie sich diese bei jedem einzelnen Charakter verbessern, hängt von seiner Klasse, seinem Rang innerhalb der Klasse und seinen Attributswerten ab.

In „frühen" Stufen (1-9) erhalten Charaktere 5 Fähigkeitspunkte, um vorhandene Fähigkeiten zu verbessern. Diese Anzahl erhöht sich alle fünf Stufen um eins (sechs bei Stufe 10-19, sieben bei Stufe 20-29, usw.). Siehe „Fähigkeiten" für mehr Informationen.

Rang

Die Gruppe kann während des Spiels spezielle Aufträge bekommen, die sie später auf einen höheren Rang befördern. Einige Leute, denen die Gruppe begegnen kann, sind bevollmächtigt, Charakteren einen Rang innerhalb ihrer Klasse zu verleihen. Vorher verlangen sie allerdings, daß sich die Gruppe als würdig erweist, indem sie einen speziellen Suchauftrag erfolgreich abschließt.

Durch einen neuen Rang erhöht sich die Anzahl der Treffer- und Zauberpunkte, die ein Charakter für die folgenden Stufenanstiege erhält. Ränge erlauben es, bestimmte neue Fähigkeiten zu erlernen oder vorhandene Fähigkeiten zu perfektionieren.

Spielbildschirme

Sobald Sie Ihre Gruppe von Abenteurern zusammengestellt haben, können Sie das Spiel beginnen. Der größte Teil des Spielverlaufes findet auf dem Abenteuerbildschirm statt. Sie können dieses Gebiet in der Übersichtskarte sehen. Der Pfeil, der auf der Karte erscheint, zeigt die Position Ihrer Gruppe und gibt die Richtung an, in die sie sich bewegt. Weitere Informationen finden Sie in den Kapiteln „Während des Abenteuers“ und „Kampf“.

Das Hauptfenster

1. Fackel
2. Auge des Magiers
3. Ein- & Auszoomen
4. Kompass
5. Gefolgsleute
6. Aktive Zaubersprüche
7. Gold & Nahrung
8. Bücher
9. Spieloptionen & Hilfe
10. Rasten
11. Zauber sprechen
12. Charaktere
13. Aktive Zaubersprüche

Hauptfenster

Das Hauptfenster zeigt Ihnen, was Ihre Gruppe von der Welt erkennen kann. Sie sehen darin umherlaufende Menschen, Monster, die sich zum Angriff nähern, vorbeiziehende Wolken usw. Das liegt daran, daß das Spiel in Echtzeit stattfindet. Sie benutzen die Pfeiltasten auf der Tastatur, um die Gruppe durch die Welt zu steuern. Sobald neues Gelände in Sichtweite kommt, wird eine Karte angelegt, die das Gebiet zeigt, in dem Ihre Gruppe schon gewesen ist.

CHARAKTERPORTRÄTS

Dieses sind die Porträts Ihrer vier Gruppenmitglieder. Solange sie alle zusammen als eine Gruppe umherziehen, führen sie Aktionen, wie zum Beispiel das Schwert schwingen, eine Tür öffnen, mit einem Fremden reden oder das Aussprechen eines Zaubers, gleichzeitig aus.

Sie können an der leuchtenden Umrahmung des jeweiligen Porträts erkennen, welcher Charakter aktiv ist. Da sich die Fähigkeiten und das Können auf jede ausgeführte Aktion aus-

wirken, sollten Sie darauf achten, daß Sie den besten Charakter für die bevorstehende Aufgabe aussuchen. Sie wählen den Charakter durch das Anklicken seines Porträts aus.

Einige Aktionen, wie das Aussprechen von Zaubern oder das Ausführen eines Angriffs, erfordern bei dem jeweiligen Charakter eine kurze Zeit der Erholung.

Während dieser Erholungsphasen verdunkelt sich die Bereitschaftsanzeige des jeweiligen Charakters.

Die o.g. Bereitschaftsanzeige warnt zusätzlich vor feindlichen Kreaturen in der Nähe. Ist das Licht grün, befinden sich keine in der Nähe. Ist das Licht gelb, sind welche in der Nähe, ist es rot, wird die Gruppe angegriffen.

Die blaue Leiste rechts neben jedem Porträt zeigt an, wie viele Zauberpunkte, die grüne Leiste links neben jedem Porträt wie viele Trefferpunkte der Charakter übrig hat.

Führen Sie einen Rechtsklick auf ein Charakterporträt aus, um eine Zusammenfassung der Charakterdaten zu erhalten. Ein Doppelklick auf das Charakterporträt ruft den Charakterbildschirm des Charakters auf, wie er an anderer Stelle beschrieben wird.

Die Porträts

1 Bereitschaftsanzeige
2 Trefferpunkte
3 Zauberpunkte
4 Zauber - Segen
5 Zauber - Schutz
6 Zauber - Eisenfaust
7 Zauber - Schmerzreflektion

GEFOLGSLEUTE

Dies sind Porträts von Charakteren, die zwar nicht direkt zu Ihrer Gruppe gehören, sich jedoch der Gruppe angeschlossen haben.

Sie können bis zu zwei Gefolgsleute sowie eine unbegrenzte Anzahl an Charakteren mitnehmen, die mit den jeweiligen Ereignissen zusammenhängen.

Klicken Sie auf die Porträts ihrer Gefolgsleute, um mit ihnen zu reden.

Wenn Sie mehr als zwei Begleiter haben, können sie ihre Porträts mit den Pfeilschaltflächen durchschalten.

AKTIVE ZAUBER

Unter den Begleiterporträts befinden sich kleine Symbole, die die verschiedenen aktiven Zauber zeigen, unter deren Einfluß die Gruppe steht. Ist ein Zauber aktiv, funkelt das Symbol. Die Zauber „Fackellicht“ und „Magisches Auge“ werden durch Symbole in den oberen Ecken der Übersichtskarte angezeigt.

Aktive Zauber, die nur einen einzelnen Charakter betreffen, werden unter dessen Charakterporträt angezeigt.

BÜCHER, NAHRUNG UND GOLD
Die Gruppe verfügt über einige Bücher, in denen sie verschiedene Erlebnisse festhält. Klicken Sie auf ein Buch, um es aufzuschlagen. Siehe „Bücherbildschirm" für weitere Informationen. Oberhalb der Bücher befindet sich die Anzeige der Nahrungs- und Goldvorräte Ihrer Gruppe.

ZAUBER, RUHEN, ÜBERSICHT, UND SPIELOPTIONEN
Diese Schaltflächen befinden sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes. Klicken Sie auf „Zauber", um das Zauberbuch des aktiven Charakters zu öffnen.

Die „Ruhen" Schaltfläche bringt Sie zum „Ruhen"-Menü. Ein Klick auf „Übersicht" zeigt Ihnen eine Zusammenfassung der Charaktere und eine Gruppen-Information. „Spieloptionen" aktiviert das Spieloptionen-Menü.

Charakterinfos

Die Informationen über jeden Ihrer Charaktere werden in vier Charakterbildschirmen angezeigt - Status, Fähigkeiten, Inventory und Orden.

Um den Charakterbildschirm aufzurufen, doppelklicken Sie auf das Porträt eines Charakters.

Die Schaltflächen über dem Porträt schalten zwischen den verschiedenen Charakterbildschirmen hin und her. Sie können zu einem anderen Charakter wechseln, indem Sie auf sein Porträt klicken.

Wenn Sie mit dem Charakterbildschirm fertig sind und zum Abenteuerbildschirm zurückkehren möchten, drücken Sie die „Esc"-Taste oder klicken auf die „Fertig" Schaltfläche.

Status

Dieser Bildschirm zeigt den individuellen Status eines Charakters.

Jede Eigenschaft wird durch zwei Zahlen repräsentiert, die durch einen Schrägstrich getrennt sind, wobei die erste Zahl den aktuellen Wert (beeinflußt durch Schaden, Zauber oder andere Effekte) und die zweite den normalen Wert angibt. So bedeutet zum Beispiel Trefferpunkte 20/30, daß der Charakter im Moment noch 20 Trefferpunkte von möglichen 30 übrig hat.

Schaden wird normalerweise als ein Intervall angegeben. Schaden 11-18 bedeutet, daß der Charakter mit seiner Nahkampfwaffe zwischen 11 und 18 Schadenspunkte austeilen kann, wenn er trifft. Der Angriffsbonus und der Fernkampfbonus eines Charakters geben die Wahrscheinlichkeit

Der Charakterbildschirm

eines Treffers mit Nahkampf- bzw. Fernkampfwaffen an. Ein positiver Wert bedeutet, daß der Charakter eine größere Wahrscheinlichkeit hat, einen Gegner zu treffen, ein negativer Wert entsprechend eine geringere Wahrscheinlichkeit.

Ein Rechtsklick auf jede Eigenschaft zeigt noch weitere Informationen an.

Fähigkeiten-bildschirm

Fähigkeiten, die die Charaktere erlernt haben, werden in ihrem Fähigkeitenbildschirm dargestellt in der Reihenfolge: Fähigkeitsname, Fähigkeitsrang und Fähigkeitswert.

Wenn Charaktere zu neuen Erfahrungsstufen aufsteigen, erhalten sie Fähigkeitspunkte, die Sie für Steigerungen ihrer Fähigkeitswerte verwenden können. Um mit einer Fähigkeit einen neuen Fähigkeitswert zu erreichen, klicken Sie auf diese.

Im selben Maße, wie die Fähigkeitswerte ansteigen, müssen mehr Fähigkeitspunkte aufgewandt werden, um die Fähigkeitswerte weiter ansteigen zu lassen. Rechtsklicken Sie auf eine Fähigkeit, um ihren Beschreibungstext zu erhalten.

Bücherbildschirm

Während Sie Erathia erkunden, zeichnet Ihre Gruppe automatisch wichtige Informationen in ihren Notizbüchern auf. Um Seiten innerhalb eines Abschnittes weiterzublättern, klicken Sie auf die „Vor" oder „Zurück" Lesezeichen.

SUCHAUFTRÄGE

Wenn Sie einen Auftrag angenommen haben, wird er hier verzeichnet. Er verbleibt solange in dem Buch, bis er erledigt ist.

NOTIZEN

In diesem Buch vermerken die Abenteurer ihre Erkenntnisse über das

Der Bücherbildschirm

1 Seite zurück
2 Seite vor
3 Kategorien
4 Suchaufträge
5 Notizen
6 Karten
7 Kalender
8 Geschichte

Mischen von Tränken, über die Auswirkungen des Trinkens aus bestimmten Quellen und Brunnen und über die Hinweise von den mystischen Obelisken, die vereinzelt auf der Welt anzutreffen sind. Auch beinhaltet dieses Buch einen Abschnitt, in den Ihre Gruppe Besonderheiten eintragen wird, die zu keiner der anderen Kategorien passen.

KARTEN
Dieses Buch zeigt eine Karte der aktuellen Umgebung. Mit den Schaltflächen können sie die Karten verschieben, sie vergrößern und verkleinern.

KALENDER
Dieses Buch zeigt die aktuelle Zeit und das Datum.

GESCHICHTE
Dies ist ein chronologisches Journal über die Reise der Gruppe.

Inventory

Wenn Ihre Charaktere etwas kaufen oder aufsammeln, wandert es in ihr Inventory. Gegenstände, die einfach im Inventory liegen, hat der Charakter zwar dabei, er benutzt sie aber nicht.

Durch einen Rechtsklick können Sie sich die Gegenstände genauer betrachten, falls ein Händler oder ein Charakter mit der Fähigkeit „Gegenstand identifizieren“ den Gegenstand vorher identifiziet hat.

Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Aufgenommene Gegenstände bleiben am Mauszeiger haften und folgen ihm. Sie können den Gegenstand durch erneutes Klicken da ablegen, wo Sie ihn hinhaben möchten.

Die Charakterabbildung befindet sich auf der rechten Seite, sie zeigt die Gegenstände, die der Charakter

am Körper trägt oder in den Händen hält, also die Gegenstände, die er benutzt. Um einen Charakter mit einem Gegenstand auszurüsten, nehmen Sie den Gegenstand auf und legen ihn über der Charakterabbildung ab.

Ein Charakter kann jedoch nur mit einem Gegenstand ausgerüstet werden, für dessen Handhabung er die entsprechende Fähigkeit besitzt. Auch kann, mit Ausnahme von Ringen, jeweils nur ein Gegenstand der gleichen Art benutzt werden.

Die kleine Lupe unten rechts von der Charakterabbildung zeigt eine Auflistung aller Ringe, Handschuhe, Amulette und sonstiger Gegenstände, die Ihr Charakter über seine „normale" Ausrüstung hinaus gerade benutzt.

Um einen Gegenstand einem anderen Charakter Ihrer Gruppe zu geben, nehmen Sie den Gegenstand auf und klicken Sie auf das Portrait des Charakters, der den Gegenstand bekommen soll.

Um einen Gegenstand loszuwerden, nehmen Sie ihn auf und drücken die „Esc"-Taste, um auf den Abenteuerbildschirm zurückzukehren, dann können Sie den Gegenstand auf den Boden legen.

Das Inventory

1 mitgeführte Gegenstände
2 ausgerüsteter Charakter
3 Accessoires (Ringe,Amulette etc.)

Um einen Gegenstand wie etwa eine Spruchrolle, ein Buch oder einen Trank zu benutzen, machen Sie mit ihm einen Rechtsklick über dem Charakterprotrait oder klicken Sie mit ihm auf die Charakterabbildung.

Ruhen und Nachtlager

Ihre Charaktere müssen von Zeit zu Zeit schlafen. Obwohl sie für eine lange Zeit wach bleiben können, werden sie doch nach einem Tag (oder

etwas mehr) geschwächt durch Müdigkeit und Erschöpfung. Um das zu verhindern, sollten Sie ihnen gestatten, einmal am Tag für 8 Stunden zu schlafen. Gesunder Schlaf hat auch den Vorteil, daß fehlende Treffer- und Zauberpunkte wieder aufgefüllt werden.

Um Ihre Charaktere ein Nachtlager im Felde aufschlagen zu lassen, klicken Sie auf die „Ruhen" Schaltfläche. Klicken Sie dann in dem neuen Menü auf „8 Stunden Ruhen und Heilen".

Im Felde zu lagern bedeutet nicht nur Schlafen, sondern Ihre Gruppe wird auch eine Mahlzeit zu sich nehmen.

Sofern die Gruppe sich auf Grasland befindet, wird sie eine Einheit Nahrung zu sich nehmen, unangenehmeres Gebiet macht aber mehr Hunger.

Bei der Wahl eines Nachtlagers sollten Sie sich vergewissern, daß es in einer möglichst sicheren Ecke gelegen ist. Einige Wesen haben keine großen Gewissensbisse, Ihre Gruppe anzugreifen, während diese hilflos schlafen.

Ihre Charaktere kennen dieses Risiko und werden sich daher strikt weigern, ein Lager ganz in der Nähe von feindlichen Kreaturen aufzuschlagen.

Es kann auch vorkommen, daß Ihre Gruppe einfach irgendwo warten muß, nur zu dem Zweck, die Zeit totzuschlagen (manche Geschäfte haben eigenwillige Öffnungszeiten).

Um die Spielzeit schneller ablaufen zu lassen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ruhen" und wählen eine Zeitspanne aus dem folgenden Menü (ohne Heilung).

Spieloptionenbildschirm

Um zu dem Spieloptionenbildschirm zu gelangen, klicken Sie die „Spieloptionen" Schaltfläche. Das Spiel wird angehalten, während Sie im Spieloptionenbildschirm zu tun haben. Sie können hier folgende Optionen wählen:

1 NEUES SPIEL

Diese Schaltfläche startet ein neues Spiel, beginnend mit der Gruppenerstellung.

2 SPEICHERN

Klicken Sie in dieses Feld, um in das Speichermenü zu gelangen. Um einen Spielstand abzuspeichern, klikken Sie auf den Speicherplatz, unter dem Sie das Spiel speichern wollen, geben Sie einen Namen für den Spielstand ein und klicken Sie auf das „Speichern" Feld.

Wenn Sie auf einen alten Spielstand klicken, erscheint ein kleines Bild, welches die Szenerie, den Ort und die Zeit dieses gespeicherten Spiels anzeigt.

3 LADEN

Das „Laden"-Menü ist dem „Speichern"-Menü sehr ähnlich. Um einen alten Spielstand zu laden, wählen Sie ihn aus der Liste aus und klicken Sie auf „Laden".

Drehung
Diese Einstellung legt fest, wie schnell sich Ihre Gruppe dreht. 16x ist die schnellste und „langsam" ist, wie der Name vermuten läßt, die langsamste Drehung.

Marschgeräusch
Diese kleine Box kann ein- und ausgeschaltet werden, je nachdem, ob Sie das Stampfen der Stiefel Ihrer Charaktere hören

Die Spieloptionen

4 EINSTELLUNGEN

Öffnet das Systemoptionen-Menü, in dem Sie die Grafik und den Sound des Spiels verändern können.

Grafikauflösung
Sie können zwischen niedriger, mittlerer und hoher Grafikauflösung wählen. Je höher die Auflösung, desto sehenswerter ist die Qualität der Grafiken auf dem Hauptbildschirm. Auf langsameren Rechnern kann es jedoch zugunsten einer besseren Spielgeschwindigkeit sinnvoll sein, die Auflösung zu verringern.

Immer Rennen
Ihre Gruppe rennt immer, anstatt zu gehen.

Umdrehen
Ihre Gruppe wird sich bei Verlassen eines Gebäudes immer um 180 Grad drehen.

Schaden anzeigen
In einem Gefecht wird normalerweise der ausgeteilte und der eingesteckte Schaden in der Textleiste unterhalb des Abenteuerbildschirmes angezeigt. Die Box schaltet diese Funktion ein und aus.

Speichern und Laden

Sound, Musik und Charakterstimme
Diese drei Einstellungen beeinflussen die Soundeffekte, die Hintergrundmusik und die Charakterstimmen.

Klicken Sie in die Lautstärkeleiste oder auf die Pfeile an den Seiten, um die Lautstärkeeinstellungen zu ändern.

5 BEENDEN
Beendet das Spiel und bringt Sie zum Startmenü.

6 ZURÜCK
Schließt den Spieloptionenbildschirm, und Sie kehren zum Abenteuerbildschirm zurück.

Während des Abenteuers

Sie bewegen sich mittels Tastatur durch die Spielwelt. Drehen und Gehen geschieht durch die Pfeiltasten. Gleichzeitiges Drücken von Shift und Pfeiltasten läßt Ihre Gruppe rennen. „Strg" und rechte oder linke Pfeiltaste bewegt Ihre Gruppe einen Schritt zur Seite.

Passen Sie auf Klippen und Fallgruben auf. Ihre Charaktere können durch tiefe Stürze erheblichen Schaden erleiden, aber weniger als völlig senkrechte Wände können heruntergeklettert werden, wenn Sie vorsichtig sind.

Aus dem Lauf heraus zu springen kann helfen, kleinere Hindernisse wie einen Sims oder eine kleine Grube zu überwinden.

Fliegen

Der hochstufige Luftzauber „Fliegen" kann Ihre Gruppe mit der Macht des Fliegens versehen. Benutzen Sie weiter die Pfeiltasten, um sich vorwärts und rückwärts zu bewegen, aber während Sie fliegen, können Sie auch aufsteigen und absinken. Diese Macht ist sehr hilfreich, um über jede Art von Schwierigkeiten hinweg zu kommen, aber Vorsicht: Am Ende der Zauberdauer wird Ihre Gruppe aus dem Himmel fallen.

Tastaturbelegung

LAUFEN

Taste	Funktion
Pfeil hoch	vorwärts gehen
SHIFT + Pfeil hoch	vorwärts rennen
Pfeil links/rechts	Drehung
SHIFT + Pfeil links/rechts	schnelle Drehung
STRG + Pfeil links/rechts	seitwärts bewegen
Pfeil runter	rückwärts gehen
X	springen
Bild runter	hochschauen
ENTF	runterschauen
ENDE	vorwärts schauen

FLIEGEN

Taste	Funktion
Bild rauf	steigen
EINFG	sinken
POS 1	Notlandung

Weite Reisen

Die Übersichtskarte zeigt jeweils einen Abschnitt von Erathia. Wenn Sie den Rand eines solchen Abschnittes erreichen, können Sie zum benachbarten Abschnitt reisen. Diese Reise kann einige Tage dauern.

Ihre Gruppe benötigt eine Einheit Nahrung pro Reisetag. Wenn Ihre Gruppe die Reise mit zu wenig Nahrung antritt, wird Sie ihr Ziel in geschwächter Verfassung erreichen.

Reisen über weite Entfernungen können auch auf Schiffen oder in Kutschen bewältigt werden (siehe Kapitel „Städte").

Gegenstände handhaben

HERUMLIEGENDE GEGENSTÄNDE

Während Sie die Welt erkunden, werden Sie öfters nützliche Gegenstände, wie Ausrüstung oder Zutaten, finden, die einfach unbewacht herumliegen. Diese Sachen warten darauf, mitgenommen zu werden. Um solch einen Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie auf ihn. Er wird dann im Inventory des aktiven Charakters erscheinen.

Wenn Sie den Gegenstand genauer betrachten wollen, Rechtsklicken Sie auf ihn. Verfügt der aktive Charakter über die Fähigkeit „Erkennen", so wird er diese automatisch anzuwenden versuchen, wenn Sie den Gegenstand betrachten.

BEHÄLTNISSE

Schatztruhen und Schubladen sind Beispiele für Behältnisse. Klicken Sie auf ein Behältnis, so versucht der aktive Charakter, es zu öffnen.

Viele Behältnisse sind jedoch mit gemeinen Fallen versehen. Es ist daher angebracht, das Behältnis von einem Charakter öffnen zu lassen, der die Fähigkeit „Fallenkunde" besitzt. Wird die Falle ausgelöst, erleiden Charaktere mit der Fähigkeit „6.Sinn" weniger oder gar keinen Schaden.

Ist das Behältnis geöffnet, werden die Gegenstände in seinem Inneren sichtbar. Sie können diese aufnehmen und identifizieren wie herumliegende Gegenstände.

TOTE KÖRPER

Kampf und andere gefährliche Ereignisse haben oft Leichen zur Folge. Um diese zu untersuchen, klicken Sie auf sie. Sie können Gold und/oder andere Gegenstände finden. Die toten Körper verschwinden dann.

KNÖPFE UND SCHALTER

Auf der ganzen Welt werden Ihnen eine Vielzahl von Knöpfen, Schaltern, Hebeln und andere Mechanismen begegnen. Um diese zu bedienen, klicken Sie auf sie.

BRUNNEN

Um einen Charakter von einem Quell oder Brunnen trinken zu lassen, klikken sie auf die Wasseroberfläche.

TÜREN

Dungeon-Eingänge

Um eine Höhle, eine Festung, ein Dungeon oder andere finstere Orte zu betreten, klicken Sie auf deren Eingangsbild. Sie werden dann gefragt, ob sie wirklich hineingehen wollen oder nicht. Wenn Sie bestätigen, werden Sie hineingehen, wenn Sie ablehnen, bleiben Sie außerhalb.

Innentüren

In Dungeons werden Sie ebenfalls an Türen vorbeikommen. Auf eine solche Tür zu klicken veranlaßt den aktiven Charakter dazu, diese zu öffnen, bzw. dies zu versuchen. Manche Türen lassen sich nur durch einen speziellen Gegenstand, etwa einen Schlüssel, öffnen. Andere Türen werden sich nur öffnen, wenn zuvor ein Schalter gedrückt, ein Hebel umgelegt oder eine andere Aktion durchgeführt wurde.

Geheimtüren

Einige Türen sind verborgen oder getarnt. Man kann sie wie normale Türen öffnen, vorausgesetzt, man kann sie finden! Charaktere mit der Fähigkeit „6.Sinn“ können sie aufspüren. Wenn dies gelingt, werden diese Türen für Sie rot blinken.

Stadttüren

Türen, die zu Geschäften, Häusern, Tavernen und anderen kleinen Gebäuden führen, können durch Klikken betreten werden. Manche Geschäfte haben jedoch Öffnungszeiten und sind außerhalb dieser verschlossen. Eine Stadttür zu öffnen führt direkt zu einem Gespräch mit dem Inhaber. Siehe „Städte“ für weitere Informationen.

Gespräche mit anderen

1 Porträt
2 Name
3 Antwort

ANDERE OBJEKTE

Die Welt Erathia ist voll von Gegenständen, deren Effekte und Folgen Sie selbst herausfinden müssen, wenn Sie ihnen begegnen. Als generelle Regel kann man sagen, daß Gegenstände aktiviert, benutzt, aufgenommen oder durchsucht werden, indem man auf sie klickt.

STEHLEN

Charaktere mit der Fähigkeit „Stehlen" können versuchen, andere Personen oder Kreaturen um ihr Hab und Gut zu erleichtern. Um den aktiven Charakter dies versuchen zu lassen, führen Sie einen Strg-Klick auf die entsprechende Person durch. Ein fehlgeschlagener Versuch kann eine Reihe negativer Konsequenzen nach sich ziehen, bedenken Sie also, wen sie beklauen wollen!

Geschäfte mit anderen

Auf Ihrer Reise werden Ihnen alle möglichen Arten von Personen und Kreaturen begegnen. Einige sind feindlich, andere nicht. Sie können insofern den Unterschied feststellen, als daß feindliche Sie angreifen werden, sobald Sie in Sichtweite sind. Interaktionen mit feindlichen Kreaturen wird im Abschnitt „Kampf" behandelt.

GESPRÄCHE

Um mit einer Person oder einer Kreatur zu sprechen, bewegen Sie die Gruppe nahe an diese heran und klicken Sie auf die Person oder die Kreatur auf dem Hauptbildschirm. Diese wird mit dem aktiven Charakter sprechen (dessen Attribut „Charisma" hat Einfluß darauf, wie gut er wahrgenommen wird). Wenn Sie auf ein Gesprächsstichwort klicken, wird der Gesprächspartner antworten.

SUCHAUFTRÄGE
Manchmal werden Sie mit jemandem sprechen, der Ihnen einen Auftrag überantworten möchte. Solche Suchaufträge bedeuten heroische Abenteuer, und ein erfolgreicher Abschluß eines Suchauftrages endet zumeist in Belohnungen aus Gold oder Erfahrungspunkten.

Üblicherweise wird ein Suchauftrag durch das Erfüllen einer Aufgabe für die auftraggebende Person und der anschließenden Rückkehr zu dieser Person erfolgreich abgeschlossen.

Dies ist allerdings nicht zwingend so, es empfiehlt sich also, den Auftragstext genau zu studieren.

Suchaufträge, die angenommen, aber noch nicht abgeschlossen sind, werden notiert.

ANWERBEN VON GEFOLGSLEUTEN
Einige aus der Bevölkerung, mit denen Sie sich unterhalten, werden anbieten, Ihrer Gruppe beizutreten.

Wenn Sie damit einverstanden sind, einen Gefolgsmann aufzunehmen, müssen Sie normalerweise zunächst eine Heuer bezahlen, danach geben sich die Gefolgsleute mit einem bescheidenen Anteil an allem erbeuteten Gold zufrieden.

Als Gegenleistung stellen Ihnen die Gefolgsleute ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zur Verfügung. Sie können maximal zwei Gefolgsleute gleichzeitig mit Ihrer Gruppe mitführen.

Die Porträts Ihrer Gefolgsleute erscheinen auf der rechten Seite des „Abenteuerfensters". Möchten Sie mit einem Gefolgsmann reden, so klicken Sie einfach auf sein Porträt.

Wählen Sie die Option „Entlassen", wenn Sie die Dienste eines Gefolgsmannes nicht länger benötigen.

Städte

Städte sind Ansammlungen von Häusern, Geschäften, Tavernen, Gildenhäusern und anderen öffentlichen Gebäuden.

Sie sind auch Orte, an denen Ihre Gruppe neue Fähigkeiten erlernen, Ausrüstung verkaufen und einkaufen, Aufträge annehmen, trainieren und ausruhen kann. Obwohl kein Platz in Erathia wirklich sicher ist, sind Städte noch das ungefährlichste.

Um mit den Einwohnern oder den Inhabern von Geschäften zu sprechen, müssen Sie die Häuser und Geschäfte betreten.

Um ein Gebäude zu betreten, gehen Sie nahe heran und klicken Sie auf die Tür.

GESCHÄFTE

Wenn Sie ein Geschäft betreten, beginnen Sie automatisch eine Unterhaltung mit dem Inhaber. Wählen Sie die Gesprächsstichworte „kaufen“ und „verkaufen“ von Gegenständen, „Reparatur“ von kaputten Gegenständen oder lernen sie Fähigkeiten von dem Inhaber.

ERWERB VON GEGENSTÄNDEN

Jedes Geschäft verfügt über die Verkaufsauswahl zwischen normalen oder besonderen Gegenständen. Um eine der beiden zu sehen, klicken Sie auf „normale“ oder „besondere“ Gegenstände. Wenn Sie den Mauszeiger dann über die Gegenstände bewegen, wird der Verkäufer Ihnen mitteilen, was diese kosten.

Im Geschäft

Wenn der aktive Charakter die Fähigkeit „Feilschen“ beherrscht, werden Sie günstigere Preis aushandeln.

Klicken Sie auf einen Gegenstand, um ihn zu kaufen. Der Preis wird direkt von Ihrem Goldvorrat abgezogen, und der Gegenstand wird im Inventory des aktiven Charakters erscheinen.

HANDELSINVENTORY

Wenn Sie während des Einkaufes das Charakterinventory einsehen möchten, klicken Sie auf „Handelsinventory“. Sie können zwischen den einzelnen Inventorys Ihrer Charaktere hin- und her wechseln, wenn Sie deren Porträts anklicken.

Während das Handelsinventory geöffnet ist, erscheinen die Optionen „Verkaufen“, „Identifizieren“ und „Reparieren“. Klicken Sie auf eine Option, um die beschriebene Funktion durchzuführen. Wenn Sie fertig sind, klicken sie auf den „Schließen“ Schalter.

Verkaufen
Erlaubt es Ihnen, die Gegenstände Ihrer Gruppe an einen Händler zu verkaufen. Wenn Sie den Mauszeiger über die Gegenstände im Inventory des Charakters bewegen, teilt Ihnen der Händler mit, ob er die Gegenstände zu kaufen gedenkt oder nicht, und wenn, zu welchem Preis. Klicken Sie auf den Gegenstand, um ihn zu verkaufen.

Identifizieren
Händler können für Sie Gegenstände identifizieren. Unidentifizierte Gegenstände erscheinen in einem grünen Farbton. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, um zu sehen, was es kosten würde, diesen identifizieren zu lassen. Klikken Sie auf den Gegenstand, um den Händler für seine Tätigkeit zu entlohnen.

Reparieren
Kaputte Gegenstände werden in einem roten Farbton dargestellt. Händler können solche Gegenstände gegen Entgelt reparieren. Klicken Sie auf den Gegenstand, um den Händler hierzu zu veranlassen.

FÄHIGKEIT LERNEN

Klicken Sie auf „Fähigkeiten lernen", und Sie erhalten eine Liste der Fähigkeiten, die der Händler zu lehren in der Lage ist und was er für diesen Dienst haben möchte. Händler lehren Fähigkeiten nur auf dem „Grundrang".

Welche Fähigkeiten angeboten werden, hängt auch von der Charakterklasse des aktiven Charakters ab. Ein Händler wird keinem Charakter eine Fähigkeit beibringen wollen, die dieser nicht erlernen kann.

STEHLEN IN GESCHÄFTEN

Wenn der aktive Charakter die Fähigkeit „Stehlen" besitzt, kann er versuchen, Gegenstände aus dem Verkaufsangebot des Geschäftes zu entwenden.

Um einen Gegenstand zu klauen, Strg-klicken Sie auf den Gegenstand. Mißlungener Diebstahl kann schlimme Folgen haben.

ARTEN VON GESCHÄFTEN

Händler sind spezialisiert sowohl in der Art der Gegenstände, die sie verkaufen, identifizieren und reparieren, als auch in den Fähigkeiten, die sie lehren. Üblicherweise ist jedes Geschäft in einem besonderen Bereich seines Handwerkes spezialisiert. Beispielsweise kann ein spezieller Schmied zwar eine breite

Palette an Äxten, jedoch wenige oder gar keine Dolche, Schwerter etc. anbieten.

Waffenschmieden
Waffenschmieden handeln mit Waffen.

Rüstungsschmieden
Sie können alle Arten von Rüstungen, Schilden, Helmen, metallenen Handschuhen und mehr bei Rüstungsschmieden erwerben.

Magieläden
Magieläden verkaufen Zaubertränke, Zutaten für Zaubertränke, Schriftrollen, Ringe, Zauberbücher, aus denen man lernen kann und andere magische Gegenstände.

Alchimisten
Diese magischen Läden bieten die breiteste Palette an Zaubertränken und Zutaten an.

ANDERE STADTGEBÄUDE

Magiergilden
Magiergilden unterstützen Anwender der mystischen und arkanen Künste. Besuchen Sie eine Magiergilde, um grundlegende Magiefähigkeiten zu erlernen und um Zauberbücher zu erwerben. Ihre Gruppe muß jedoch zuvor die Mitgliedschaft in der entsprechenden Gilde von einem Gildenmitglied erworben haben.

Tavernen
Tavernen und Raststätten können beinahe überall angetroffen werden. Solche Gebäude dienen der Ruhe und Entspannung von rastlosen Wanderern. Dort können Sie Nahrungsmittel erwerben oder ein Zimmer für eine sichere Nacht mieten.

Tempel
Diese Gebäude spiritueller Verehrung werden unterhalten durch Spenden und dem Verkauf ihrer heilenden Kräfte.

Ställe
Ein Netz von Kutschrouten durchzieht das Land von Erathia. Eine Kutschreise verkürzt erheblich die Wegdauer langer Reisen. Befragen Sie den Stallmeister nach möglichen Reiserouten.

Häfen
Schiffe, die vor Anker am Hafen liegen, können angeheuert werden. Befragen Sie den Kapitän, wenn Sie an Bord gelangen können, wann das Schiff die Segel zu seinem nächsten Bestimmungshafen setzt.

Banken
Wenn Sie Geld für den Notfall „auf die hohe Kante" legen wollen, können sie es sicher in einer Bank verwahren lassen.

Herrschaftsgebäude
Normalerweise besitzen Städte jeder Größe jemanden, der Aufgaben zu erledigen hat, für welche Unterstüt-

zung benötigt wird. Wenn Sie nach Arbeit suchen, können sie diese üblicherweise im Rathaus oder in der Burg finden.

Häuser
Viel buntes Volk lebt in Erathia. Während Ihnen viele Leute nichts aufregendes zu sagen haben werden, können Sie andere finden, die Ihnen sonderbare Aufgaben andienen, oder Gildenmitglieder und Meister eines Faches ausfindig machen, indem Sie an deren Türen klopfen.

Kampf

unfreundliche Begegnungen

Der Kampf findet im Abenteuerbildschirm statt. Charaktere, die Bögen oder Zauberstäbe benutzen, können Fernkampfangriffe durchführen, womit auch weit entfernte Ziele angegriffen werden können. Andere Waffen und die bloßen Fäuste sind gut gegen Feinde, die nahe herangekommen sind und mit denen Sie sich im Nahkampf befinden.

Um den aktiven Charakter eine Kreatur angreifen zu lassen, klicken Sie diese auf dem Hauptbildschirm an oder bewegen Sie den Mauszeiger über die Kreatur und drücken Sie die „A“-Taste. Wenn Sie die „A“-Taste drücken, ohne vorher mit der Maus auf einen Gegner gezielt zu haben, wird der nächst stehende Gegner attackiert. Charaktere können keinen Fernkampfangriff durchführen, wenn Gegner direkt vor der Gruppe stehen.

Charaktere mit magischen Fähigkeiten können selbstverständlich während des Kampfes zaubern. Um den „Quickzauber“ (siehe „Magiesystem“) des aktiven Charakters auszulösen, drücken Sie „S“. Hierbei können Sie wie im normalen Kampf auf Feinde mit dem Mauszeiger zielen oder aber der nächst stehende Feind wird angegriffen. Sie können auch das Zauberbuch des aktiven Charakters durch Drücken der „Zauber“ oder der „C“ Taste öffnen.

Normalerweise ist das kaum bemerkbar, aber während eines Kampfes kann der Effekt entscheidend sein.

Feinde können effizienter angreifen als die Abenteuergruppe, solange Sie nachgrübeln, Charaktere auswählen und Ziele angreifen.

Die Tasten im Kampf

A .... normaler Angriff auf nächsten Gegner
S .... Spezialangriff (nach Möglichkeit) Schnellzauber, Distanzangriff, Nahkampf
B .... Charakter übergehen
C .... Zauberbuch öffnen
Enter .... Wechsel zwischen Echtzeit- und Rundenkampf

Echtzeit- und Rundenkampf

Die Spielzeit vergeht ohne Pausen, in Echtzeit. Jede Handlung eines Charakters, wie z.B. einen Zauberspruch zu sprechen oder das Schwert zu schwingen, dauert eine gewisse Zeit, die durch die „Bereitschaftsanzeige“ dargestellt wird. Diese ist dunkler, solange sich der Charakter von einer Handlung „erholt“.

Während der Charakter sich „erholt“, kann er oder sie keine anderen Handlungen vornehmen.

Das Spiel kann jedoch in einen rundenbasierten Modus umgeschaltet werden durch Drücken der „Enter“-Taste.

Die „Enter“-Taste wechselt zwischen Echtzeit und rundenbasiertem Modus hin und her. Im rundenbasierten Modus führt jeder Beteiligte seine Handlung gleichzeitig aus, abhängig von seiner persönlichen Reaktion und seinem „Erholungsstatus“.

Der Kampfablauf ist in Runden eingeteilt, die nur ein paar Sekunden dauern. Charaktere oder Kreaturen, die außergewöhnlich schnell sind, können mehrere Handlungen in einer einzigen Kampfrunde durchführen.

Das Spiel hält den Zeitablauf vor jeder Handlungsmöglichkeit eines Charakters an, damit Sie in Ruhe

dessen nächste Aktion planen und durchführen können. Drücken Sie die „B"-Taste um die Handlung eines Charakters zu überspringen.

Am Ende jeder Kampfrunde stoppt das Spiel und Sie können Ihre Gruppe eine kleine Strecke mit den Pfeiltasten bewegen. Danach bewegen sich die Kreaturen und die nächste Kampfrunde kann beginnen. Drükken Sie eine beliebige Taste, um die Bewegung Ihrer Gruppe abzubrechen oder zu überspringen.

Wenn Sie im rundenbasierten Modus spielen, erscheint ein Symbol in der unteren rechten Ecke des Hauptbildschirms. Das Symbol verändert sich, um die verschiedenen Phasen des Kampfes zu verdeutlichen.

Magiesystem

Ihre Charaktere nutzen ihre Magie in Form von Zaubern, die sie ihren Zauberbüchern entnehmen. Jeder Zauber gehört zu einer der neun Schulen der Magie: Erde, Luft, Feuer, Wasser, Körper, Geist, Seele, Licht und Schatten.

Jede Schule setzt eine Fähigkeit voraus, die der Charakter besitzen muß, wenn er einen Zauber aus dieser Schule lernen oder anwenden möchte. Für die mächtigeren Zauber muß ein Charakter Experte, Meister oder gar Großmeister in der entsprechenden Fähigkeit der Magieschule sein.

Zauberbuch

Charaktere können neue Zauber aus Büchern lernen, die sie in verschiedenen Geschäften oder Gildenhäusern kaufen oder als Schätze finden können. Um ein Buch zu benutzen, nehmen Sie es aus dem Inventory des Charakters heraus und klicken Sie dann auf die Charakterabbildung oder das Charakterpotrait. Der Zauber wird nun permanent in dem Zauberbuch verzeichnet sein. Jedes Buch kann nur einmal benutzt werden.

Um einen Charakter einen Zauber sprechen zu lassen, wählen Sie ihn aus (indem Sie auf das Charakterportait klicken oder die Tasten 1-4 drücken) und öffnen Sie dann sein Zauberbuch durch klicken der „Zauberbuch" Schaltfläche oder drücken der „C"-Taste.

Das Zauberbuch enthält ein Lesezeichen für jede Magieschule, in der der Charakter eine Magiefähigkeit hat. Sie können die Seiten umblättern, wenn Sie auf die Lesezeichen drükken. Doppelklick auf ein Zaubericon löst den Zauber aus. Wenn der Zauber ein Gruppenmitglied betreffen soll, klicken Sie auf das entsprechende Charakterporträt.

Jedes Gruppenmitglied kann einen voreingestellten Zauber haben, Quickzauber genannt. Um den Quickzauber einzustellen, öffnen Sie das Zauberbuch des Charakters, klikken Sie auf das Zaubericon und drükken Sie dann die „Zauber setzen“ Schaltfläche. Voreingestellte Zauber können durch Drücken der „S“-Taste ausgesprochen werden. Um weitere Informationen über den Zauber zu erhalten, rechtsklicken Sie ihn.

Zauberstäbe sind mit mehreren Ladungen eines Zaubers versehen. Ein Charakter muß den Zauberstab wie eine Waffe in den Händen halten, um ihn zu benutzen. Jedesmal, wenn der Charakter einen Angriff mit dem Zauberstab ausführt, wird ein Stabzauber aktiviert und eine Ladung geht verloren. Sind alle Ladungen aufgebraucht, verschwindet der Zauberstab.

Das Zauberbuch

1. Zaubersprüche
2. Feuermagie
3. Luftmagie
4. Wassermagie
5. Erdmagie
6. Geistesmagie
7. Seelenmagie
8. Körpermagie
9. Lichtmagie
10. Schattenmagie

Spruchrollen und Zauberstäbe

Zauber können auch von Spruchrollen abgelesen oder mit Zauberstäben geschleudert werden. Auf jeder Spruchrolle ist ein einziger Zauber geschrieben und er kann nur einmal benutzt werden.

Um eine Spruchrolle anzuwenden, nehmen Sie sie aus dem Inventory auf und klicken Sie auf die Charakterabbildung.

Weder Spruchrollen noch Zauberstäbe benötigen für ihre Anwendung irgendeine Fähigkeit.

Tränke

Charaktere können Tränke einnehmen, um eine Reihe von Vorteilen zu erhalten. Tränke können gekauft, gefunden oder selber hergestellt werden. Um einen Trank einzunehmen, müssen Sie ihn aus dem Inventory aufnehmen und auf die Charakterab-

bildung oder das Charakterportrait klicken. Wenn der Trank identifiziert ist, machen Sie einen Rechtsklick auf ihn, um weitere Informationen über seine Wirkungsweise zu erhalten.

Tränke können auch selbst hergestellt werden. Dazu benötigen Sie eine leere Flasche, verschiedene Kräuter und seltene Substanzen, Reagenzien genannt. Um einen Trank herzustellen, legen Sie eine Reagenzie und eine leere Flasche in das Inventory eines Charakters. Nehmen sie die Reagenzie auf und machen Sie einen Rechtsklick mir ihr auf die leere Flasche.

Charaktere mit der Fähigkeit „Alchimie" können Tränke mit mächtigeren Auswirkungen mixen.

Um das zu tun, nehmen Sie einen Trank auf und Rechtsklicken Sie mit ihm auf einen anderen. Seien Sie jedoch gewarnt! Unverträgliche Tränke zu mischen kann zu Explosionen führen.

Charaktere mit dem Grundrang in Alchimie können einfache Tränke (also solche, die direkt aus einem Kraut gebraut wurden) zu komplexeren Tränken zusammenmixen.

Experten in Alchimie können gemischte Tränke herstellen, die aus komplexen Tränken bestehen.

Meister in Alchimie können weiße Tränke aus gemischten Tränken herstellen.

Großmeister in Alchimie können weiße Tränke mixen, um schwarze herzustellen.

Zauber

Grundrang - Zauber können von jedem Charakter mit der entsprechenden Magiefähigkeit gelernt und angewendet werden. Experten-, Meister- und Großmeisterzauber können erst dann eingesetzt werden, wenn der Charakter einen entsprechend hohen Fähigkeitsrang erreicht hat.

Charaktere, die höhere Ränge in ihrer Magieschule erreicht haben, können die Zauber niederer Ränge mit stärkerer Wirkung aussprechen.

Eine genaue Beschreibung aller Zaubersprüche finden Sie im Abenteuerführer!

Fehlerbehebung

Installation

PROBLEM
Die CD liegt im CD-ROM Laufwerk, aber sie wird nicht erkannt.

ANTWORT
Die CD ist eventuell verschmutzt oder verkratzt.

LÖSUNGEN
Überprüfen Sie, ob die Spiel-CD eingelegt ist. Überprüfen Sie, ob die Datenseite der CD (die nicht bedruckte Seite) verschmutzt oder verkratzt ist. Sollte sie verschmutzt sein, könne Sie sie mit einem weichen, trockenen Tuch säubern. Wischen Sie immer in gerade Linie von innen nach außen. Ist die CD verkratzt, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst, um ggf. einen Austausch zu veranlassen.

PROBLEM
Der Computer stürzt bei der Installation ab und/ oder eine Fehlermeldung erscheint.

ANTWORT
Ihr System verwendet eventuell einen älteren 16-Bit Treiber; auf der Festplatte ist nicht ausreichend Speicherplatz verfügbar, um die temporären Dateien zu entpacken; das CD-ROM Laufwerk hat eventuell beim Puffern der Daten Probleme.

Überprüfen, ob Ihr System einen veralteten Treiber verwendet:
Rechtsklicken Sie auf „Arbeitsplatz" und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü „Eigenschaften".

Doppelklicken Sie auf „System" und dann auf die Registerkarte „Leistungsmerkmale"

Wird in diesem Fenster gemeldet, daß sich Ihr CD-ROM im „MS-DOS Kompatibilitätsmodus" befindet, so wird sehr wahrscheinlich ein 16-Bit Treiber verwendet.

LÖSUNG
Bei 16-Bit Treibern
Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres CD-ROM Laufwerks und fragen Sie nach den aktuellen 32-Bit Treibern.

Bei 32-Bit Treibern
Schließen Sie alle unnötigen Programme, die noch im Hintergrund aktiv sind. Drücken Sie dazu gleichzeitig die Tasten STRG-ALT-ENTF. In der erscheinenden Liste müssen Sie ein Programm aus wählen und dann auf „Task beenden" klicken.

Wiederholen sie den Vorgang, bis nur noch die Programme „Explorer“ und „Systray“ aktiv sind.

Leeren Sie den Windows95-Papierkorb und löschen Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis C:\Windows\Temp.

Schalten Sie den Zusatz „ Cache - Speicher für das CD-ROM Laufwerk ab:
Rechtsklicken Sie auf „Arbeitsplatz“ und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü „Eigenschaften“.

Doppelklicken Sie auf „System“ und dann auf die Karteikarte „Leistungsmerkmale“.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Dateisystem“

Klicken Sie auf die Registerkarte CD-ROM

Wählen Sie bei der Option „Zugriff optimieren für:“ die Einstellung „Keine Leseoptimierung“.

Klicken Sie auf „Übernehmen“, dann auf „OK“ und danach auf „Schließen“. Sie werden dann aufgefordert, Ihr System neu zu starten.

Schalten Sie die Autorun und DMA-Einstellungen Ihres CD-ROM Laufwerks aus:

Rechtsklicken Sie das „Arbeitsplatz“-Symbol und klicken Sie auf Eigenschaften.

Klicken Sie auf die „Geräte-Manager“-Registerkarte.

Klicken Sie auf das „+“ in der CD-ROM-Zeile, so daß daraus ein „-“ wird.

Klicken Sie auf die Zeile, die unter der CD-ROM Zeile erscheint (markieren) und klicken Sie dann auf „Eigenschaften“.

Klicken Sie auf „Einstellungen“.

Wenn neben der Zeile „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ oder „DMA“ ein Häkchen ist, entfernen Sie es, indem Sie darauf klicken.

Klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie gefragt werden, ob Sie Ihren Computer neu starten wollen, antworten Sie mit „Ja“.

Sie können Ihre alten CD-ROM Einstellungen wiederherstellen, sobald das Spiel erfolgreich installiert worden ist.

Starten des Spiels 1

PROBLEM

Nachdem Sie das Spiel über das Startmenü über das Desktop-Symbol gestartet haben, kommt es zu Effekten wie schwarzer Bildschirm, schwarzes Feld um den Mauszeiger, Grafikfehler, abgehackter oder gar kein Sound.

ANTWORT

Es liegt vermutlich ein Konflikt zwischen Ihrer Grafik- oder Soundkarte mit Microsofts DirectX vor.

LÖSUNG

Für Windows 95 und 98-Benutzer

Klicken Sie auf „Start“ in der Taskleiste und wählen Sie „Ausführen“.

Geben Sie „C:\Programme\directx\setup\dxdiag.exe“ ein und klicken Sie auf „OK“. Dadurch wird das DirectX Diagnose-Tool gestartet.

Vergewissern Sie sich, daß alle Ihre Dateien Direct-X6-kompatibel sind. Wählen Sie die „DirectX Files“-Registerkarte und überprüfen Sie, ob Ausrufezeichen neben den Zeilen erscheinen.

Wenn Sie hier eines sehen, müssen Sie DirectX6 neu installieren, indem Sie auf „Start“ in der Taskleiste klikken, dann „Ausführen“ wählen, den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von „:\DirectX\dxsetup.exe“ eingeben und dann auf „DirectX neu installieren“ klicken. Dadurch starten Sie die Neuinstallation von DirectX.

Vergewissern Sie sich, daß alle Ihre Treiber mit Direct-X6-kompatibel sind. Wählen Sie die „DirectX Drivers“-Registerkarte und überprüfen Sie, ob Ausrufezeichen neben den Zeilen erscheinen. Wenn Sie hier eines sehen, müssen Sie Ihre Treiber aktualisieren. Dazu unten mehr.

Testen Sie Ihre Hardware mit dem DirectX6 Diagnostic Tool. Starten Sie die Tests auf den Registerkarten „Display“, „Sound“, „Input“. Wenn einer der Tests einen Fehler findet, könnte das an Ihren Treibern liegen. Installieren Sie dann die neuesten Treiber, die es für ihre Hardware gibt. Dazu unten mehr.

Für Benutzer von Windows98

Klikken Sie in der Taskleiste auf „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“.

Wählen Sie die Registerkarte „Suchen“, geben Sie „DirectX-Ratgeber“ ein und klicken Sie dann auf „Themenliste“. Wählen Sie aus der nun erscheinenden Liste die Option „DirectX-Ratgeber“ und klicken Sie auf „Anzeigen“. Folgen sie den Anweisungen, um Ihr Problem zu lösen.

BITTE BEACHTEN!
Grafik- und Soundkartenhersteller aktualisieren regelmäßig ihre Softwaretreiber, um Leistung und Stabilität zu erhöhen und die Kompatibilität mit DirectX zu verbessern.

Sie finden viele Links zu Seiten von Hardwareherstellern in der „Driver Update Section" unserer Kundendienst Homepage http://www.3do.com/support.

Sie können unter http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/ auch eine Liste der Treiber für Grafik- und Soundkarten abrufen, die von Microsoft zertifiziert wurden. Die dort aufgeführten Treiber sind nachgewiesenerweise kompatibel mit Windows98, Windows95 und Windows NT 4.0.

Microsoft aktualisiert DirectX und seine Komponenten regelmäßig und stellt sie auf seiner Website unter http://www.microsoft.com/DirextX zum Downlaod bereit.

Starten des Spiels 2

PROBLEM
Nachdem Sie das Spiel über das Startmenü über das Desktop-Symbol gestartet haben, kommt es zu Abstürzen oder der Bildschirm blinkt kurz auf und danach kehrt das Programm zum Desktop zurück.

ANTWORT
Es besteht eventuell ein Konflikt zwischen dem Spiel und einem anderem Programm im Speicher.

LÖSUNG
Drücken Sie dazu gleichzeitig die Tasten STRG-ALT-ENTF.

In der erscheinenden Liste müssen Sie ein Programm aus wählen und dann auf „Task beenden" klicken. Wiederholen sie den Vorgang, bis nur noch die Programme „Explorer" und „Systray" aktiv sind.

Versuchen Sie jetzt, das Spiel erneut zu starten.

Für Benutzer von Windows98
Wählen Sie aus dem Startmenü „Ausführen“.

Geben Sie „msconfig“ ein. Damit öffnen sie das Systemkonfigurations-Hilfprogramm.

Wählen Sie die Registerkarte „Autostart“ und schalten sie alle Programme, bis auf „Systray“ ab.

Klicken Sie auf „OK“ und starten Sie Ihren Rechner neu.

Versuchen Sie, das Spiel zu starten, nachdem das System wieder hochgefahren ist.

Kundendienst

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tips und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210
(3,63 DM/Minute)

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) öffnen Sie bitte die Datei „Hotline_DEU.doc“, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Sie finden dort eine Beschreibung, wie Sie unsere Hotline erreichen und welche Angaben wir von Ihnen für eine schnelle Problembehebung benötigen.

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun- Bildschirm erscheint, sollten Sie diese Funktion abbrechen/schließen). Klikken Sie auf die Schaltfläche „Start“ (normalerweise unten links auf dem Bildschirm) und auf „Ausführen...“. Geben Sie nun an der Eingabeaufforderung „D:\Hotline_DEU. doc“ ein, und klicken Sie auf OK (wobei D dem Kennbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks entspricht).

ODER
senden Sie uns das Online-Hilfeformular zu. Sie finden es auf unserer Homepage unter der Rubrik „Technischer Support“.

Credits

Kreiert von
Jon Van Caneghem

Ausführender Produzent
Mark Caldwell

Produzent
Peter Ryu

Verantwortlich
Keith Francart

Design
Jon Van Caneghem, Paul Rattner, Bryan Farina,
James Dickinson

Chefprogrammierer
Robert Young

Programmierer
Ian Bullard, Alex Sherman, L. Dean Gibson II,
John „Mac" Machin

Level-Design
David Vela, Joel Kelly, Ken Spencer, Riki Corredera,
Tim Lang

Künstlerische Leitung
John Slowsky

Artwork @ New World Computing
Adam McCarthy, April Lee, Bill Nesemeier,
Bonita Long-Hemsath, Brian DeMetz, Brian Kemper,
Carl Pinder, Charles Zilm, Chris Rock, George Almond,
Jeff Bigman, John Gibson, Julia Ulano,
Ken Thomson, Kurt McKeever, Lou Henderson,
Rebecca Christel, Scott White, Steve Wasaff,
Steve Jasper, Tracy Iwata

Artwork @ Hypnotix Inc.
Mike Taramykin, Jason Shenkman, John Philip Sousa,
Michael Caydado, William John Dwyer, Jason Vaughn,
R. Scott Quick, Marc Tattersall, Robert Santiago,
Jason J. Timmons, John Amos, Matthew Cornelius,
Chris Okun, Anthony Pereira, Kyle Vannoy,
Vivek Saigal, Peter Sfat, John Trumbull

Artwork @ 3DO
Andrew Gilmour, Carlos Hernandez, Chris Donovan,
Derek Hauffe, Kelly Turner, Kudo Tsunoda,
Mike Janov, Mike Marsicano, Mike O'Rourke,
Ryan Paul, Steve Tang

Musik produziert von
Rob King

Musik geschrieben von
Paul Romero

Sound-Design
Rob King & Steve Baca

Zusätzliche Soundbearbeitung
Chuck Russom

Sprachregie
Rob King

Sprecher
Mike Sorich, Catherine Battistone, Dan Warren,
Barry Stigler, Richard Epcar, Brian Cooper,
Rob King, Mari Devon, Barbara Goodson,
Rebecca Fourstadt, Laird McCintosh, Sara Wallace,
Lex Lang, Mike McConnohie, Melodee Spevack,
Brianne Sidall, Sy Prescott, Malora Harte,
Steve Kramer, Joe Romersa, Mark Arnoutt,
Holly Willard, Danny FehsenFeld, Doug Stone,
Stephanie Shane, Janna Knudson

Aufgenommen in
Green Street Studios, Pasadena Ca

Qualitätssicherung
Chris Miller, David Botan, David Casso,
David Engberg, Derek Chester, Devin Chapman,
Eric Williamson, Jennifer Bullard, John Castillo,
Karl Drown, Karl Fischer, Marcus Pregent,
Michael Calica, Michael Wolf, Tony Evans,
Richard Campbell, Randy Ruckel, Ryan Den,
Tom Zeliff

Besonderer Dank an
Debbie Van Caneghem, 3Dfx, 3Dlabs, AMD,
ATI Technologies, Aureal, Creative Labs, Cyrix,
Mars Publishing, Matrox, nVidia, Rad Game Tools,
Scott McDaniel, Chris Bates, King Louie
und alle anderen, die es mit uns Gamern aushalten...

Webmaster
Joshua „Guthwolf" Milligan

Web-Design
Aaron Castro

Web-Programmierung
Robert Belknap, Peter Hillier

Deutsche Version - Ubi Soft
Christian Flender,Frank Haut, Oliver Jörg,
Peter Naust, Richard Tintelnot

Leitung Lokalisation Weltweit
Coralie Martin

Projektleitung Lokalisation
Matthieu Boulard

Produktmanagement
Michael Thielmann

Handbuch und Verpackung
René Wingerath, Jörg Zerden

Sprachaufnahmen
Tonstudio Krauthausen, Dieter Krauthausen

Sprecher
Rainer Delwental, Susanne Dobrusskin, Fabian Körner,
Hans-Detlef Hüpgen, Hans-Gerd Kilbinger,
Thomas Krause, Sibylle Kuhne, Angelika Pohlert-Klein,
Jeanette Rosen, Stefan Schleberger, Klaus Schweitzer,
Fritz Stavenhagen, Karlheinz Tafel, Josef Tratnik,
Stefanie Weber, Ilya Welter, Volker Wolf

Besucht uns im Netz
www.ubisoft.de und www.mightandmagic.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19 · 40215 Düsseldorf

www.mightandmagic.de